

A0 66

L. 10.000

TI 199 NEWSOFT



Numero 13 - Anno II° - ottobre-novembre 1985

TI EXTENDED
SEA WAR
SPACE TI-99

PROGRAMMAZIONE
ADVENTURE NOW

comPIUmarket:
LE NOVITÀ
DEL MESE

SOMMARIO

☐ PROGRAMMAZIONE	
Adventure Now	pag. 3
☐ TI BASIC	
Concorso Ippico	pag. 5
☐ TI EXTENDED	
Sea War	pag. 6
☐ TI EXTENDED	
Space TI-99	pag. 6
☐ comPIUmarket	pag. 8

TI 99 NEWSOFT

ANNO II° - Numero TREDICI
OTTOBRE-NOVEMBRE 1985
MENSILE

Direttore responsabile:
ANTONIO C. LOSITO

Coordinatore Editoriale:
VINICIO CIVININI

Direttore Amministrativo:
ENRICO CALLERIO

Art Director:
BEPPE RE-FRASCHINI

Illustrazioni:
MARIA TERESA COCOZZA

Segreteria:
CRISTINA FRISON

Redazione:
FIORENZA AURIEMMA

Collaboratori:
SERGIO BORSANI - GIANPAOLO
BOTTIN - DANIELE CATALFAMO -
PAOLO CIVARDI - STEFANO DEL-
LI PONTI - FRANCESCO MACALI -
MAURO MATTIAZZI - EZIO MONTI-
NI - LEVIO PEROTTI - RICCARDO
ROSSI - MARCO SQUINTANI - AL-
BERTO STRAFILE - SEBASTIANO
TOMASELLO

TI 99 NEWSOFT è una
pubblicazione della **NEWSOFT snc**.
Via Stefano Jacini, 4 - 20121 MI
Tel. 02/807464 - Telex 324284
REGISTRAZIONE AL TRIBUNALE
DI MILANO N. 323 - DEL 7.7.84
© COPYRIGHT NEWSOFT snc
TUTTI I DIRITTI RISERVATI

Manoscritti e foto originali, anche se
non pubblicati, non si restituiscono
ed è vietata la riproduzione anche
parziale di testi, fotografie e listati.

Pubblicità:

Tel. 02/862534

Abbonamenti: l'abbonamento annuo
a 11 numeri di **TI 99 NEWSOFT**
costa L. 95.000 per l'Italia;
L. 160.000 per l'Europa (spedizione
aerea); L. 200.000 per tutti gli
altri paesi. L'importo, per assegno
non trasferibile o per vaglia postale,
va inviato a **NEWSOFT snc**,
Via S. Jacini, 4 - 20121 Milano
Stampa: LALITOTIPO srl - Milano
Concessionaria per la distrib.:
EUROSTAMPA Srl - C.so Vittorio
Emanuele, 11 - 10123 Torino
Telefono 011/538166-7

L'editore non si assume
responsabilità alcuna sul contenuto
degli articoli e/o software inviati.
Per gli articoli firmati e/o siglati
da collaboratori esterni, la redazione
si assume la responsabilità prevista
dalle leggi sulla stampa.

Tutti possono collaborare a
TI 99 NEWSOFT, sia con articoli
che con programmi. Scriveteci o
telefonateci in redazione
per avere tutti i raggugli.

SOFTWARE & SOFTWARE (LATO 1) N. 13

TI BASIC:

- ☐ Space TI
- ☐ TI Puffi
- ☐ Concorso Ippico

SOFTWARE & SOFTWARE (LATO 2) N. 13

EXTENDED BASIC

- ☐ Naufragio
(2 programmi)
- ☐ Sea War

ADVENTURE NOW

di Daniele Catalfamo

Prima di iniziare la nostra consueta "chiaccherata", mi sembra doveroso porgere un caloroso saluto a tutti coloro che ci hanno seguito fino ad oggi.

Questa puntata, infatti, conclude la nostra prima esplorazione del mondo degli ADVENTURS e, proprio per questo sarà più sostanziosa del solito.

COSTRUIRE UN'AVVENTURA

L'ultima cosa che mi resta da dirvi, ma non certo la meno importante, riguarda il salvataggio e relativo "ripescaggio" della situazione, cosiddetta corrente.

Infatti è molto comodo, ma soprattutto utile (alla salute!!), dopo aver trascorso metà della notte a cercare di scoprire "qualcosa", SALVARE la situazione corrente e ricaricarla, tale e quale, il mattino dopo, a mente ormai fresca e riposata.

Tutto ciò non è poi troppo complicato da farsi.

Noi, se ricordate, avevamo adottato la convenzione di assegnare ad ogni oggetto un numero:

— 1 se era in possesso del giocatore

— 0 se doveva essere ancora trovato, altrimenti il numero della stanza in cui si trova.

Inoltre ogni situazione speciale aveva anch'essa un numero associato:

Torcia accesa = 1; spenta = 0;
porta aperta = 3; chiusa = 2.
ad esempio.

Poiché il giocatore opera solo su ciò che lo circonda, cioè le cose, basterà ricordare la situazione degli oggetti (quindi tutti i loro numeri) e le condizioni particolari.

Una volta impartito il comando opportuno, (SAVE di solito), il programma aprirà un file da registra-

re su cassetta, o per i più fortunati su disco; il contenuto del FILE è il seguente:

a) La stanza in cui ci troviamo, o meglio la variabile che contiene il numero della stanza.

b) La situazione degli oggetti, quindi tutti i numeri relativi a questi ultimi.

c) Tutte le situazioni particolari o speciali, che si sono verificate fino a quel dato istante.

Per il file che carica la situazione corrente il discorso è del tutto analogo: l'unica differenza è il tipo del file che dovrà essere letto, anziché scritto.

In fig. 1 trovate un piccolo esempio di ciò che abbiamo illustrato. Con questo ritengo di avervi fornito una buona "infarinatura" e dei validi suggerimenti per la stesura di uno di questi giochi.

K = 5 stanza
F = 0 situazione particolare
0 (1) = 5 l'oggetto 1 è nella stanza 5
0 (2) = 1 l'oggetto 2 è in possesso del giocatore
0 (3) = 0 l'oggetto 3 deve essere separato.

```
10000 REMFILE da caricare
10010 OPEN 1:"CS1", INTERNAL, INPUT, FIXED 192
10020 INPUT 1, K, F, 0(1), 0(2), 0(3)
10030 CLOSE 1'
```

```
10100 REM FILE da registrare
10110 OPEN 1. "CS1", INTERNAL, OUTPUT, FIXED 192
10120 PRINT 1: K, F, 0(1), 0(2), 0(=)
10130 CLOSE 1
FIG. 1
```

GLI ADVERTURES TEXAS

Ci sono, o meglio VI ERANO, 11 titoli disponibili (Fig.2).

La loro scarsa diffusione è dovuta in primo luogo alla lingua inglese, e poi al "possesso" del cosiddetto modulo continuo ADVENTURE. Infatti, è necessario inserire nell'apposito stato il modulo ADVENTURE, (il quale contiene solo un programma di gestione), e poi caricare da cassetta (o da disco) una delle avventure. Sulle cassette sono registrati i dati relativi ad ogni avventura, i quali sono gestiti dal programma contenuto sulla cartuccia.

Le avventure di cui stiamo parlando non sono grafiche, sfruttano la gestione dello schermo a 40 colonne, e sono di buona qualità, infatti la classe di Scott Adams non è acqua!!

Menzione a parte deve essere fatta per l'avventura dal titolo RETURN TO PIRATE'S ISLE.

Questo adventure, che risiede su una cartuccia propria, è il proseguimento di PIRATE'S ADVENTURE, ma ciò che lo caratterizza è, senza ombra di dubbio il fatto di essere dotato di una grafica tridimensionale veramente NOTEVOLE.

Vi sono numerosissime stampe, tutte raffigurate in maniera eccellente, fin nei più piccoli particolari. E adesso passiamo ad esaminare l'avventura seppure in maniera sommaria.

Il livello di difficoltà è superiore a quello delle avventure precedenti, e l'intera avventura è caratterizzata da una logica ferrea.

A tutti coloro che sono nei guai suggerisco di immedesimersi nel personaggio e "spremersi" il cervello.

E con questo abbiamo proprio finito. Ed ora, come al solito, vi lascio alle avventure della cassetta, si perché questo mese sono ben 2!!!, e vi invitiamo anche a dare un'occhiata all'appendice, in cui troverete dei suggerimenti per l'avventura PIRATE'S ADVENTURE.

TI PUFFI

Questa avventura, come ricorderete, era stata proposta in versione EXTENDED BASIC. Poiché i possessori di questo modulo sono ancora in minoranza, rispetto a coloro che posseggono soltanto le consolle, ho pensato di riscrivere l'avventura in TI BASIC, (un lavoraccio!!!), e il risultato lo potrete constatare voi stessi.

L'avventura, infatti, rispecchia fedelmente l'originale in tutto, (vi rimando al numero su cui era stato pubblicato inizialmente per le relative istruzioni), tranne che in alcuni messaggi.

Questi ultimi sono stati accorciati: infatti il TI BASIC, al contrario dell'EXT. BASIC, non offre la possibilità di righe multistatements, che consentono di risparmiare memoria, ed accorciando messaggi ho risparmiato tanta memoria, quanta ne bastava affinché il programma "girasse".

ANALISI DEL LISTATO

100 - 340 Inizializzazione
360 - 560 Controllo dell'input
570 - 1610 Esegue il comando impartito
1620 - 1670 Stampa messaggio
1740 - 1900 Stampa situazione corrente
1910 - 2010 controlla se il VERBO e l'OGGETTO dell'input si trovano nelle rispettive tabelle
2020 - 2140 Inventario
2150 - 2410 Dati del programma
2420 - 2421 Accettazione input
2520 - 2580 Game Over

PRINCIPALI VARIABILI USATE

CO\$ (10) tabella verbi
O\$ (12) tabella oggetti
O (12) numeri degli oggetti
S\$ (36) luoghi/stanze
SS\$ (36) descrizione stanze
S (36,4) matrice delle direzioni
F () matrice situazioni particolari

FIGURA 2

GLI ADVENTURE TEXAS

- 1) PIRATE'S ADVENTURE
- 2) ADVENTURELAND
- 3) MISSION IMPOSSIBLE
- 4) VODOO CASTLE
- 5) THE COUNT
- 6) STRANGE ODYSSEY
- 7) MISTERY FUN HOUSE
- 8) PYRAMID OF DOOM
- 9) GHOST TOWN
- 10) SAVAGE ISLAND IR II
- 11) GOLDEN VOYAGE

APPENDICE

PIRETE'S ADVENTURE

Domande:

- 1) Come si costruisce la nave?
- 2) Come si apre la porta chiusa?
- 3) Come ci si libera del coccodrillo?
- 4) Come si salpa?
- 5) Come si conduce il pirata sulla nave?
- 6) Come ci si libera del serpente?
- 7) Dove si trovano i due tesori?
- 8) Come prendere il pesce senza farlo scappare via?

Risposte:

- 1) E' necessario possedere le istruzioni (PLANS), l'ancora, le vele, il legname.
- 2) Ma con le chiavi, che di solito si ripongono sotto il...
- 3) Semplice, basta nutrirli
- 4) Bisogna possedere la mappa ed una ciurma
- 5) Dategli ciò che vuole; da bere!!!
- 6) Dovete riporre le vostre speranze nel pappagallo
- 7) Si trovano entrambi sull'isola a cui si arriva salpando. Mi raccomando leggete bene la mappa!!!
- 8) Portate con voi anche l'elemento prezioso per l'animale (H2O) - Con tutti questi suggerimenti è un gioco da bambini risolvere l'avventura, vero?!!!

NAUFRAGIO

Tutti gli accorgimenti e i suggerimenti descritti negli articoli per la costruzione di un adventure, sono stati sfruttati in questo programma.

Dopo aver dato il RUN, prima di cominciare vi sarà chiesto se vorrete giocare una partita nuova, oppure no, in quest'ultimo caso dovrete caricare il "vecchio" file, per ristabilire la situazione in cui vi trovate quando è stato interrotto il gioco. E' altrettanto chiaro che in qualunque momento potrete salvare lo stato del gioco, con il comando SAVE GAME.

Inoltre anziché memorizzare le tabelle dei verbi e degli oggetti in opportune matrici, come era stato fatto per le avventure precedenti. Ho preferito non adottare tale metodo, ma con opportuna subroutines eseguo le operazioni ed i controlli direttamente nelle linee date.

Così facendo ho risparmiato moltissima memoria arricchendo il programma con svariati e divertenti messaggi. E non è tutto!!!

Questo programma è infatti dotato di un comando "HELP" che a seconda della situazione può aiutarci oppure no, in ogni caso, provarci non nuoce!

Come sempre, tutte le istruzioni e il prologo sono contenuti nella presentazione. La difficoltà è superiore a quelle precedenti, ma con un pò di buona volontà, fantasia ed i consigli dell'HELP credo che tutti porteranno a termine l'avventura.

Nota Bene - Come avrete notato, su questo numero è del tutto assente la soluzione di STRANGE CASTLE: non abbiate paura!!! La troverete prossimamente, sempre su TI 99 Newsoft. Ciò vale anche per NAUFRAGIO.

CONCORSO IPPICO

di Paolo Civardi

Il gioco che vi proponiamo stavolta simula un concorso ippico.

Sapete, quelle gare in cui impassibili cavalieri saltano ostacoli complessi, staccionate, muretti e piccoli fossati entro un'arena chiusa.

Pare difficile nella realtà e vi assicuriamo che lo è abbastanza anche nel gioco al computer.

Qui in redazione sono successe cose terribili durante le prove del gioco: i nostri cuori volavano regolarmente oltre l'ostacolo, il guaio era che il cavallo da noi guidato vi inciampa quasi sempre, i punteg-

gi finali erano penosi.

Ma voi sarete degni della tradizione dei cavalieri italiani, dei D'Inzeo e Mancinelli e non avrete troppa difficoltà a diventare dei provetti campioni.

Regole e modalità:

Dovrete saltare gli ostacoli seguendo la numerazione delle bandierine poste accanto ad ogni staccionata.

Per ogni paletto abbattuto sarete penalizzati di quattro punti, viene definito percorso netto un percorso senza errori.

E' concesso girare liberamente per la pista senza eseguire alcun salto allo scopo di familiarizzarsi con il percorso.

Saltando troppo presto si cade da cavallo e si è squalificati così come ha un'alta probabilità di caduta cercando di saltare vicino ai sostegni delle barriere.

I comandi sono:

S per far girare il cavallo alla sua sinistra

D per far girare il cavallo alla sua destra

J per eseguire il salto

K per iniziare la corsa.

Bisogna poi porre attenzione al fatto che i comandi sinistra e destra si riferiscono alla prospettiva del cavallo e non alla vostra ma, anche se alle prime volte potreste confondervi, vedrete che poi questa convenzione vi sarà d'aiuto.

GLI ARRETRATI DI TI-99 NEWSOFT

Se avete perso qualche numero, o se avete scoperto da poco la nostra rivista, approfittate delle eccezionali condizioni che TI-99 Newsoft vi offre per recuperare i numeri che vi mancano.

1 Numero arretrato L. 15.000

4 Numeri arretrati L. 40.000

10 Numeri arretrati L. 80.000

Per le richieste utilizzate l'apposita cartolina inserita nella rivista.

SEA WAR

di Gianpaolo Bottin

Questa volta invece del solito gioco spaziale vi presentiamo il rifacimento in EXTENDED BASIC di un gioco molto diffuso per il C 64 con il nome di BEACH HEAD. Naturalmente la versione per il TI 99 risente dei limiti imposti dalla lentezza del basic, rimane tuttavia un gioco godibilissimo anche se non eccezionale come velocità. Tra l'altro anche la memoria è sfruttata al massimo soprattutto per il fatto che abbiamo dovuto ridefinire per ben tre volte l'intero set di caratteri ad esclusione dei numeri e di gran parte delle lettere maiuscole.

Il gioco si compone di tre fasi distinte:

Nella prima fase dovrete distruggere quanti più aerei nemici potete. Per muovere il cannone antiaereo potete o usare il joystick oppure, se avete optato per la tastiera, i tasti:

E per alzare il tiro

S per spostare il cannone a sinistra

D per spostare il cannone a destra

X per abbassare il tiro

Q per sparare.

Ogni aereo che sfuggerà ai vostri proiettili bombarderà la flotta a vostra disposizione e dopo sei colpi inferti dal nemico perderete una delle navi. Viceversa per ogni aereo nemico distrutto guadagnerete 25 punti.

Dopo aver distrutto la flotta aerea del nemico dovrete affrontare i suoi cannoni, e si passa così al secondo schermo in cui manovrando il solito cannone dovrete cercare di distruggere le navi avversarie prima che esse abbiano il tempo di centrarvi con le loro cannonate. In questa fase sullo schermo è visualizzato un dato in più cioè l'alzo del vostro cannone che va da 0 a 45 gradi, a seconda dell'alzo potrete sparare più vicino o più lontano. Se il colpo che avete spa-

rato va a vuoto vedrete sollevarsi degli spruzzi di acqua che vi permetteranno di migliorare la mira. Se sarete così bravi da distruggere tutte le navi nemiche potrete far sbarcare le vostre truppe per affrontare il terzo schermo. Avete a disposizione due carri armati per ogni nave superstita con i quali dovrete distruggere l'esercito nemico. Questo quadro è a scorrimento orizzontale, voi vi trovate sulla sinistra in basso e manovrando con il joystick o con i tasti **E** per saltare, **D** per accelerare, **S** per rallentare e **Q** per sparare dovrete evitare le buche e distruggere mine, camion ecc. il tutto facendo bene attenzione a evitare i proiettili che un elicottero vi sgancia dall'alto.

In questa fase guadagnate 100 punti per ogni nemico distrutto e dopo aver distrutto l'esercito avversario ricomincerete da capo la conquista di un'altra isola.

SPACE TI-99

di Paolo Tamburelli

Il gioco consiste nel cercare e distruggere le navi nemiche in una galassia divisa in 64 costellazioni diverse ogni partita, disposte come in figura 1.

Le navi avversarie sono disposte a caso nelle varie costellazioni e possono spostarsi durante il gioco.

Comandi a disposizione

A vostra disposizione avete una plancia di comando degna della più moderna delle astronavi. Alla richiesta del calcolatore di bordo "COMANDO" potrete inserire: "LRS" (sensori a lungo raggio)

danno una visione di ciò che è contenuto nei quadranti intorno alla nave, adottando la simbologia indicata qui sotto.

Es.: 005

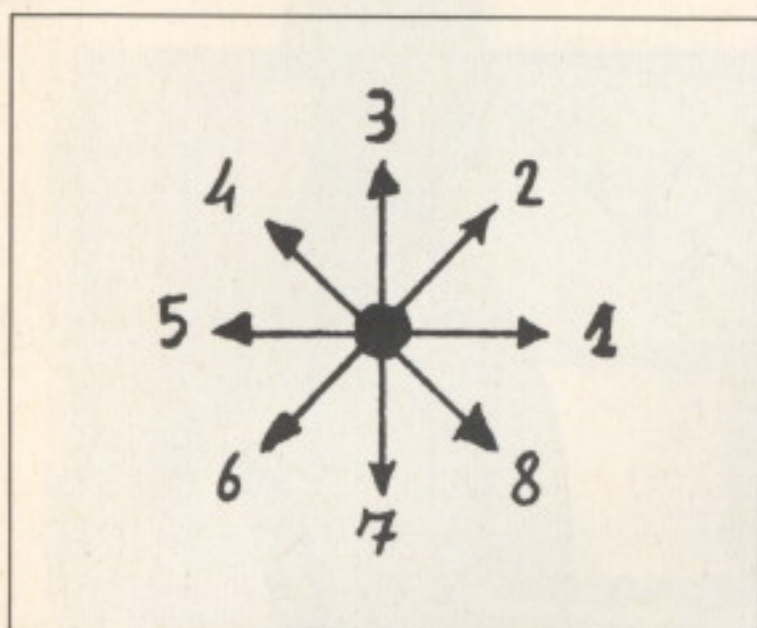
Il primo numero ci dice quante navi nemiche ci sono in quel quadrante.

Il secondo il numero delle nostre basi.

Il terzo il numero delle stelle.

"SRS" (sensori delle stelle) disegnano sullo schermo la vostra posizione e aggiornano la data, il livello dell'energia, il numero di navi nemiche rimaste ecc.

"NAV" (navigazione) appena inserito questo comando il computer di bordo vi chiederà l'angolo di rotta (compreso tra 1 e 8) la cui direzione corrispondente viene spiegata nel disegno.



Il calcolatore accetta anche valori non interi 1.56

N.B. - 1.56 e non 1,56

Una volta inserito l'angolo di rotta vi verrà chiesto il fattore iperluce (compreso tra 0 e 8 con la nave in piena efficienza, e tra 0 e 0,8 se la nave è risultata danneggiata in combattimento).

Per fattori inferiori ad 1 (esempio 2) si avranno spostamenti di un numero di caselle corrispondenti (esempio 2 caselle); per fattori superiori ad uno si effettuerà un balzo di un corrispondente numero di quadranti (esempio fattore 2 due quadranti).

Il calcolatore di bordo interromperà automaticamente la navigazione se lungo la rotta di accelerazione finirete contro una stella, una nave nemica o una base. Durante la navigazione è possibile incontrare delle deformazioni spazio temporali che vi faranno rimaterializzare in un punto diverso da quello calcolato. Il calcolatore di bordo vi impedisce pure di uscire dai limiti della galassia e di perdervi nello spazio.

"SHE" (schermi protettivi) appena inserito questo comando il calcolatore vi chiederà la quantità di energia che vorrete destinare agli schermi, questa può essere recuperata se non viene usata in combattimento. In condizioni di allarme rosso il calcolatore vi avvisa se gli schermi non sono alzati. Se la nave viene colpita con gli schermi abbassati, viene inevitabilmente distrutta; se l'energia degli schermi è di poco superiore al colpo del nemico la nave può rimanere danneggiata in alcune parti (sensori,

motori, ecc...), le riparazioni potranno durare anche diversi giorni astrali. Il calcolatore vi terrà informati.

"PHA" (batterie di cannoni laser) sono batterie a puntamento automatico, appena inserito il comando il calcolatore vi chiederà con quanta energia volete fare fuoco. Una parte di questa (non tutta) colpirà il nemico e se sarà sufficiente ad abbattere i suoi schermi lo distruggerà, nel caso il colpo non fosse sufficientemente potente il calcolatore di bordo, tramite i suoi sensori saprà dirvi quanta energia è rimasta agli schermi della nave nemica.

"TOR" (siluri) sono la componente più potente del vostro armamento, qualsiasi cosa colpiscano (comprese le vostre basi) la distruggono. Quando inserite questo comando il calcolatore vi chiede la rotta di lancio, che viene determinata come per la navigazione.

ATTENZIONE. Se inserite un comando diverso da quelli elencati il calcolatore lo considererà come NAVIGAZIONE.

CONSIGLI UTILI

In combattimento: 1) alzare gli schermi, 2) in caso di più di un avversario conviene usare i phaser, 3) nel calcolo della rotta del siluro bisogna tenere presente che sullo schermo la carta stellare è rettangolare, per motivi di spazio, ma è da considerarsi quadrata nel calcolo.

Quando trovate una base appoggio, dovete avvicinarvi sino al quadrato adiacente, la manovra di attracco e rifornimento è automatica, i vostri schermi verranno abbassati automaticamente, in quanto siete protetti da quelli della base.

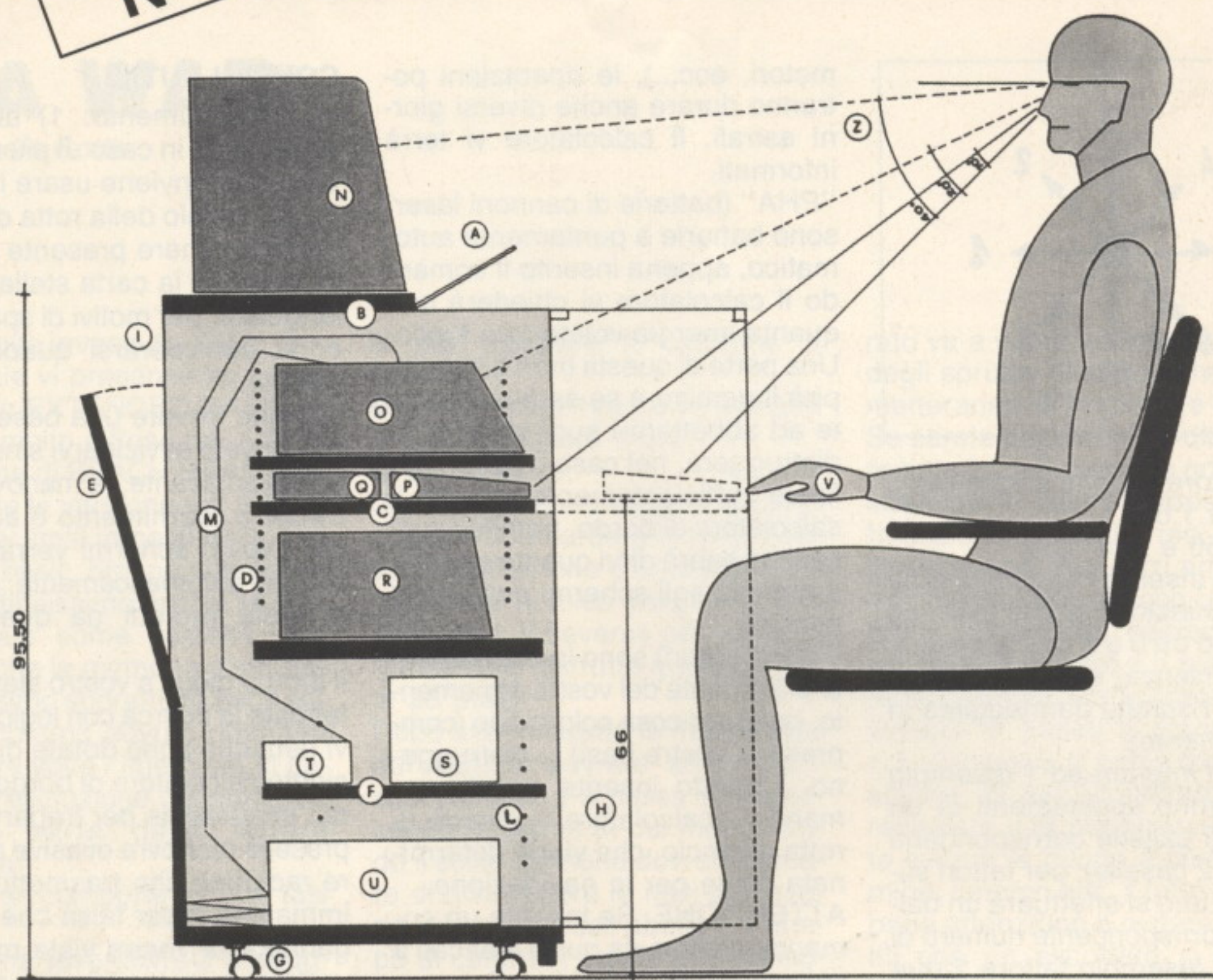
Il tempo gioca a vostro sfavore, effettuate la ricerca con logica, le navi nemiche sono dotate di un efficiente calcolatore di bordo che farà l'impossibile per fregarvi, comprese le manovre evasive e lasciare radioboie che trasmettono una immagine radar falsa che può ingannare la vostra vista ma non i vostri sensori (condizione rosso se la nave è vera, verde se è falsa).

Figura 1

INDI 1	INDI 2	INDI 3	INDI 4	VELA 1	VELA 2	VELA 3	VELA 4
REX 1	REX 2	REX 3	REX 4	APUS 1	APUS 2	APUS 3	APUS 4
ARA 1	ARA 2	ARA 3	ARA 4	VERA 1	VERA 2	VERA 3	VERA 4
DEA 1	DEA 2	DEA 3	DEA 4	CRUX 1	CRUX 2	CRUX 3	CRUX 4
LUPI 1	LUPI 2	LUPI 3	LUPI 4	LYRA 1	LYRA 2	LYRA 3	LYRA 4
CETI 1	CETI 2	CETI 3	CETI 4	GRUS 1	GRUS 2	GRUS 3	GRUS 4
LYNX 1	LYNX 2	LYNX 3	LYNX 4	PAVO 1	PAVO 2	PAVO 3	PAVO 4
LEO 1	LEO 2	LEO 3	LEO 4	DAX 1	DAX 2	DAX 3	DAX 4

TI-800 COMPIÙ MARKET

NOVITÀ DEL MESE



AC-08: Mobile portacomputer

A) Cristallo di chiusura superiore a molla frizionata, serve per caricare la carta sulla scrivente e per vedere lo scritto. B) Ripiano porta monitor e coperchio del mobile. C) Ripiano porta tastiera estraibile (profondità del piano cm. 40 uscita max. cm. 25, regolazione in altezza a gradini di cm. 16) scorrimento su cuscinetti senza grasso. D) Doppia foratura sia per la regolazione in altezza del piano porta scrivente sia per quello porta tastiera. E) Porta posteriore indispensabile per collegare gli apparecchi ed inserire la carta a modulo continuo. F) Piano regolabile per immagazzinamento carta a modulo continuo. G) Ruote piroettanti gemellate che consentono lo spostamento del mobile su tutti i pavimenti. H) Coppia porte anteriori in vetro con chiusura a calamita. I) Apertura superiore per la fuoriuscita aria calda e passaggio fili di collegamento. L) Foratura per la regolazione in altezza (mm. 32) del ripiano F. M) Percorso della carta. N) Posizione monitor su ripiano profondo cm. 30 e largo cm. 59. Q) Posizione per eventuali espansori. R) Posizione per floppy dischi o registratore. S) Spazio per monitor a riposo o altri apparecchi. T) Carta di alimentazione modulo continuo. U) Spazio per eventuale terminale o alimentatore. V) Altezza battitura a macchina regolabile a gradini di mm. 16. Z) Lettura verticale di tutti gli apparecchi, elimina completamente i movimenti laterale e verticale della testa e del collo. Colori: nero, noce, bianco (specificare nella richiesta).

L. 290.000/260.000

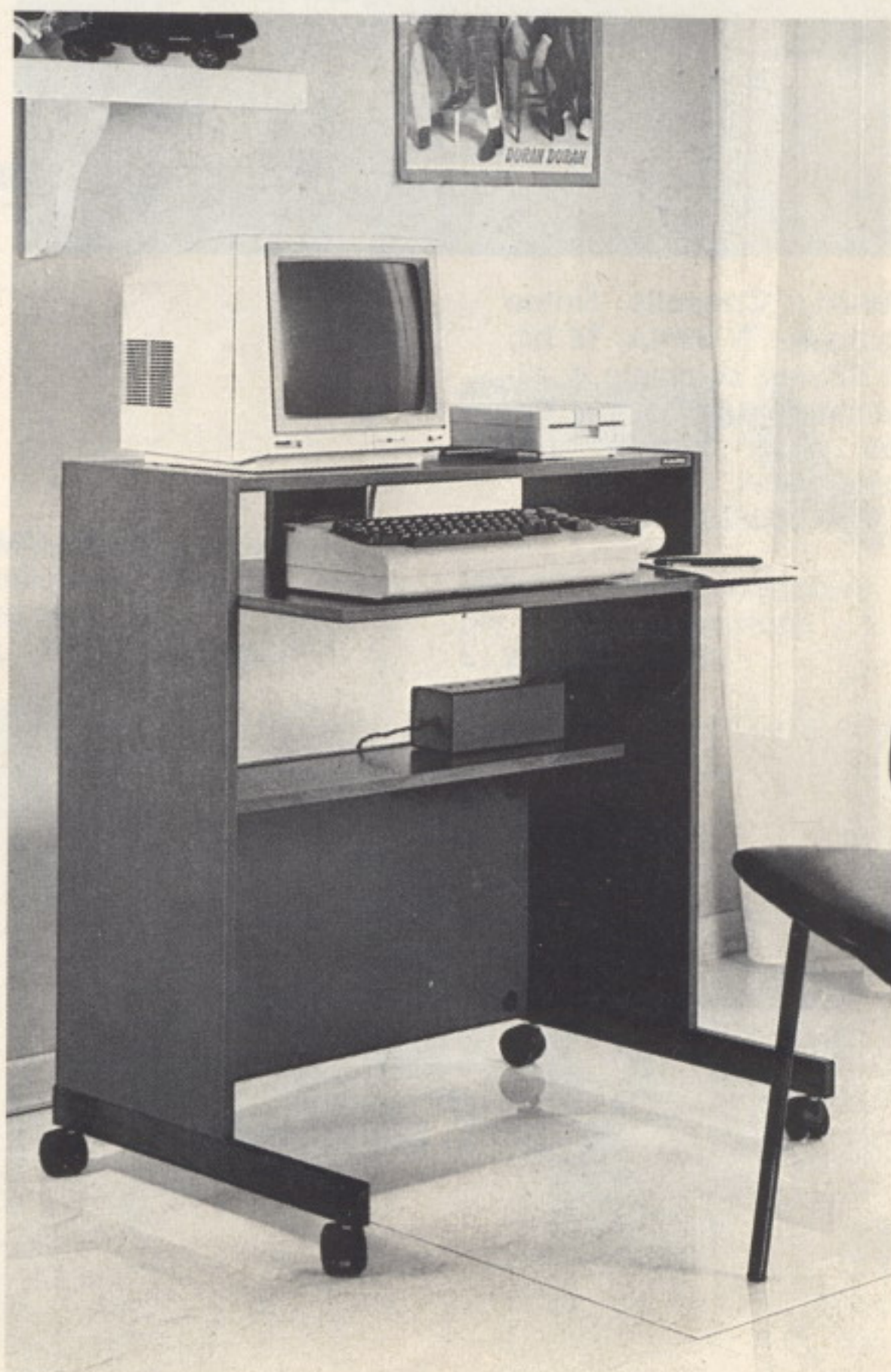


TI-90 COMPIÙ MARKET

NOVITÀ DEL MESE



AC-07: Mobile portacomputer.
Mobile con ruote, in bilaminato nero, noce o bianco (specificare nella richiesta). Misure h.94 x l.59 x p.55
L. 355.000/320.000



AC-06: Mobile portacomputer
Per configurazione senza stampante. Bilaminato nero, noce o bianco (specificare nella richiesta), con ruote. Misure h76 x l73 x p55.
L. 190.000/170.000

TI-99 comPIUmarket

Per far fronte alle sempre più numerose richieste che ci arrivano, *TI-99 comPIUmarket* amplia il suo catalogo di vendita per corrispondenza.

TI-99 comPIUmarket ricerca e seleziona per voi tutto il software e l'hardware disponibile per il TI-99/4A, nonché tutti gli accessori necessari alla gestione e alla manutenzione del vostro computer, proponendovi nuovi aggiornamenti ogni mese, con condizioni particolari per gli abbonati a "TI-99 NEWSOFT" (il secondo prezzo si riferisce a tali condizioni).

Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA, ma escludono le spese di imballo e spedizione. Potrete effettuare il pagamento in contrassegno al ricevimento della merce. Per le ordinazioni, utilizzate la cartolina allegata alla rivista.



HW-01: Consolle Home Computer TI 99/4A; 16 bit; 16 KBytes; completo di alimentatore e modulatore TV, con due moduli gioco/educativi.

L. 255.000/235.000

HW-03: Interfaccia parallela con uscita standard Centronics; collegabile a tutte le stampanti in commercio.

L. 225.000/210.000

HW-13: Cavo di collegamento Interfaccia parallela/stampante: lunghezza mt. 1.

L. 40.000/37.000



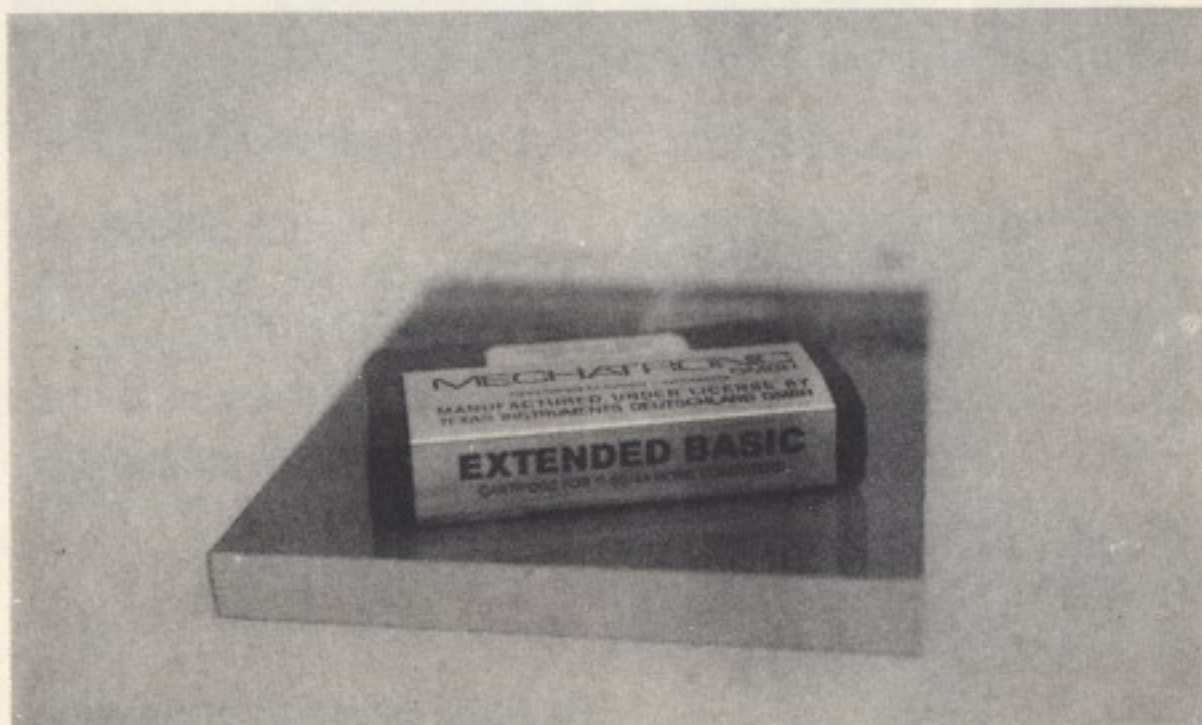
MD-02: TI LOGO (Mondadori) in italiano con manuale.

L. 210.000/190.000



HW-02: Espansione di memoria 32 KBytes RAM. Si applica direttamente al computer e consente il collegamento in cascata di altre periferiche.

L. 240.000/220.000



MD-01: Modulo Extended Basic con manuale in italiano.

L. 210.000/190.000

TI-99 COMPIÙ MARKET

CS-02: Registratore a cassette Watson CR-5230, con VU-meter, alimentazione pile/rete.

L. 79.000/73.000

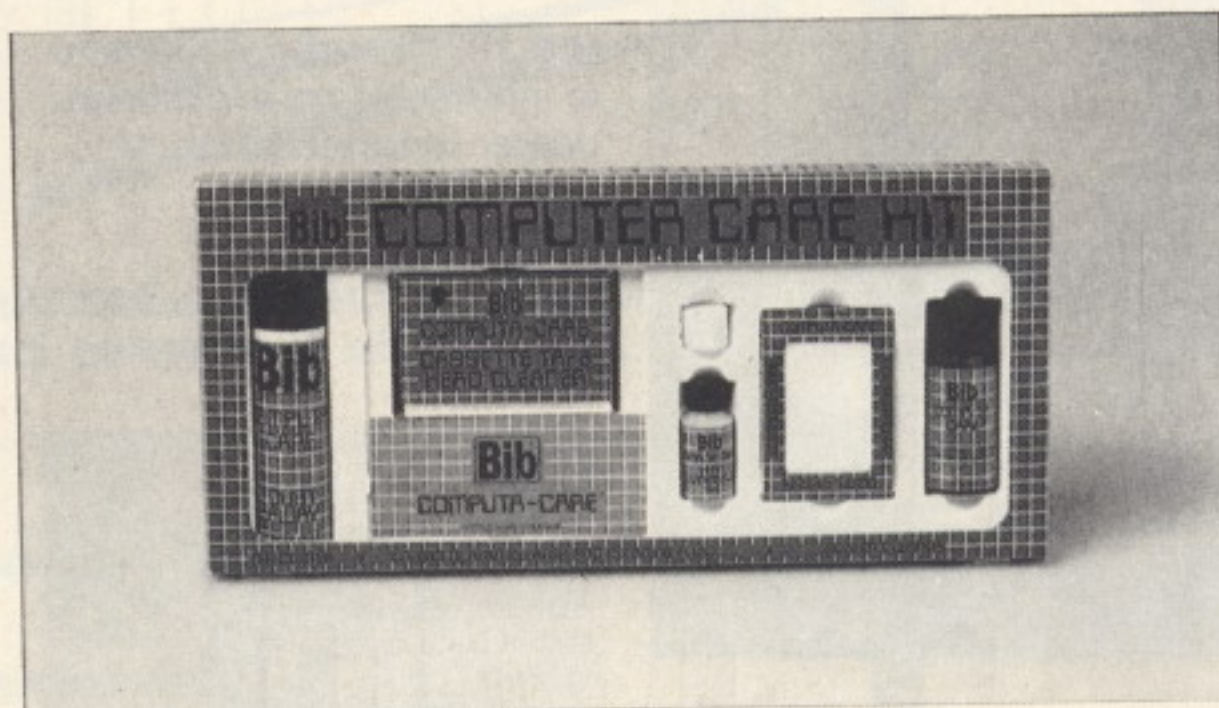
CS-11: Cavo di collegamento al registratore.

L. 12.500/11.500



CS-01: Registratore a cassette Irradio RE-730 Bit Recorder.

L. 72.000/69.000



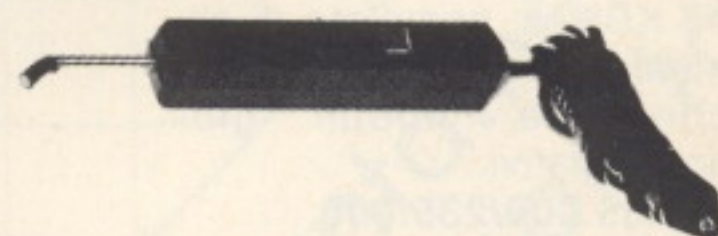
MM-01: Kit pulizia e manutenzione computer e registratore a cassette.

L. 39.000/35.000



MM-02: Kit pulizia e manutenzione computer e disk driver.

L. 39.000/35.000



MM-03: Smagnetizzatore per testine registratore.

L. 29.000/26.000



HW-04: Joystick singolo (richiede cavetto adattatore).

L. 23.000/21.000

HW-14: Cavetto adattatore per due joystick.

L. 30.000/28.000

HW-05: Joystick professionale anatomico, con ventose, 4 pulsanti e autofire (richiede cavetto adattatore).

L. 28.000/31.000



TI-99 COMPIÙ MARKET



ST-01: Stampante EPSON LX/80, 100 crt/sec, grafica, 80/132 colonne, bidirezionale, ottimizzata, set caratteri letter quality, gestisce foglio singolo.
L. 970.000/890.000

MC-05: 1000 fogli modulo continuo 80 colonne.
L. 35.000/32.000



ST-02: Stampante EPSON P-40 portatile autoalimentata, 45 crt/sec, 40 colonne (80 in condensato), unidirezionale, matrice 9x5 termica.
L. 470.000/430.000

MC-06: Rotolo carta termica per stampante 40 colonne.
L. 18.000/16.000



ST-03: Macchina per scrivere elettronica portatile BROTHER EP/44, interfacciabile al computer con RS-232C. Stampante ad aghi completamente silenziosa, 44 tasti alfanumerici, memoria di 4.000 caratteri, display a 16 cifre con visualizzazione linea per linea, allineamento al margine destro, centratura automatica, sottolineatura automatica, correzione automatica sul display, tabulazione e margine elettronico, calcolatrice, 16 crt/sec,

carta normale o termica, caratteri extra internazionali, alimentazione rete/batteria; fornita con 3 cartucce nastro e 10 fogli di carta termica.
L. 790.000/730.000

MC-01: 6 cartucce nastro per Brother EP-44.
L. 36.000/33.000

MC-03: 100 fogli di carta termica.
L. 14.000/12.000

TV-01: Monitor a colori ANTAREX CT900/2, 15"; audio, cavo di collegamento per TI-99-4/A.
L. 670.000/620.000

Offerte speciali solo abbonati

OS-01: TI LOGO Mondadori con manuale, espansione di memoria 32K, libro "Impariamo a programmare in Basic".

L. 365.000

OS-03: Macchina per scrivere elettronica Levi EP-100, interfaccia per EP-100 con uscita Centronics, interfaccia parallela.

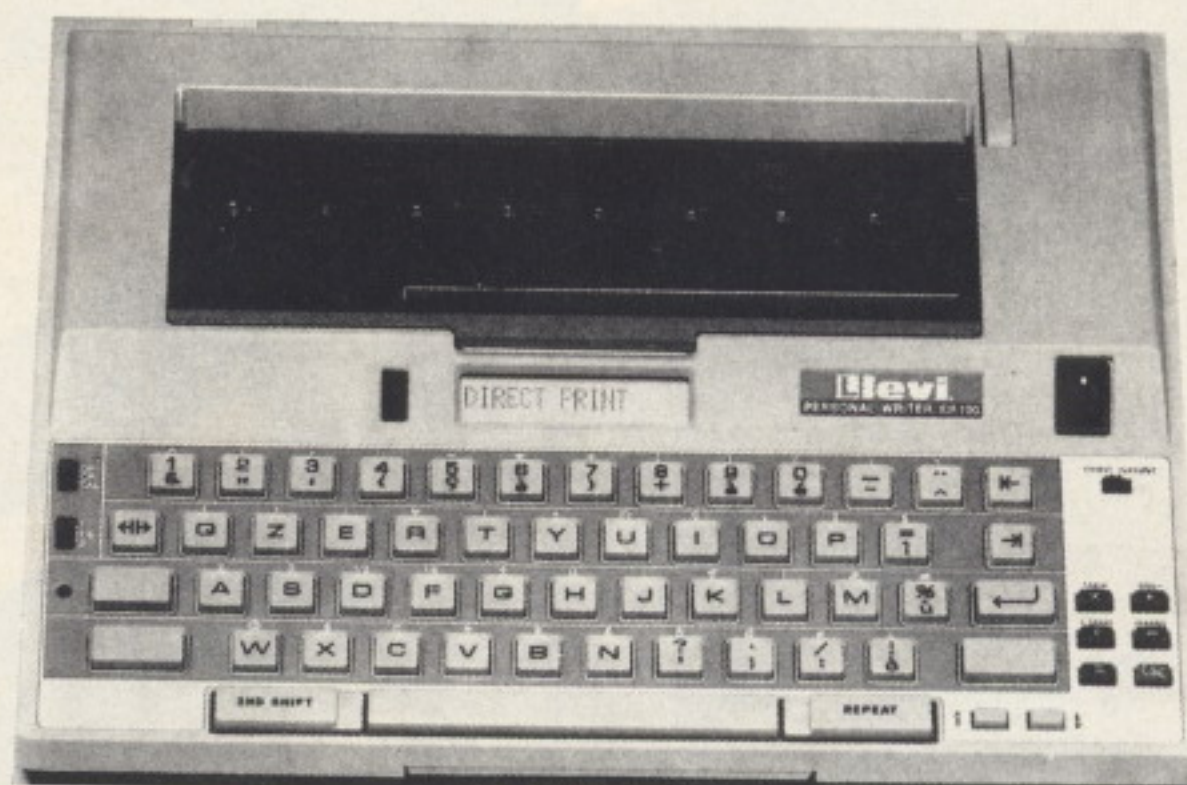
L. 915.000

OS-02: Due joystick più cavo adattatore.

L. 58.000

TI-99 COMPIÙ MARKET

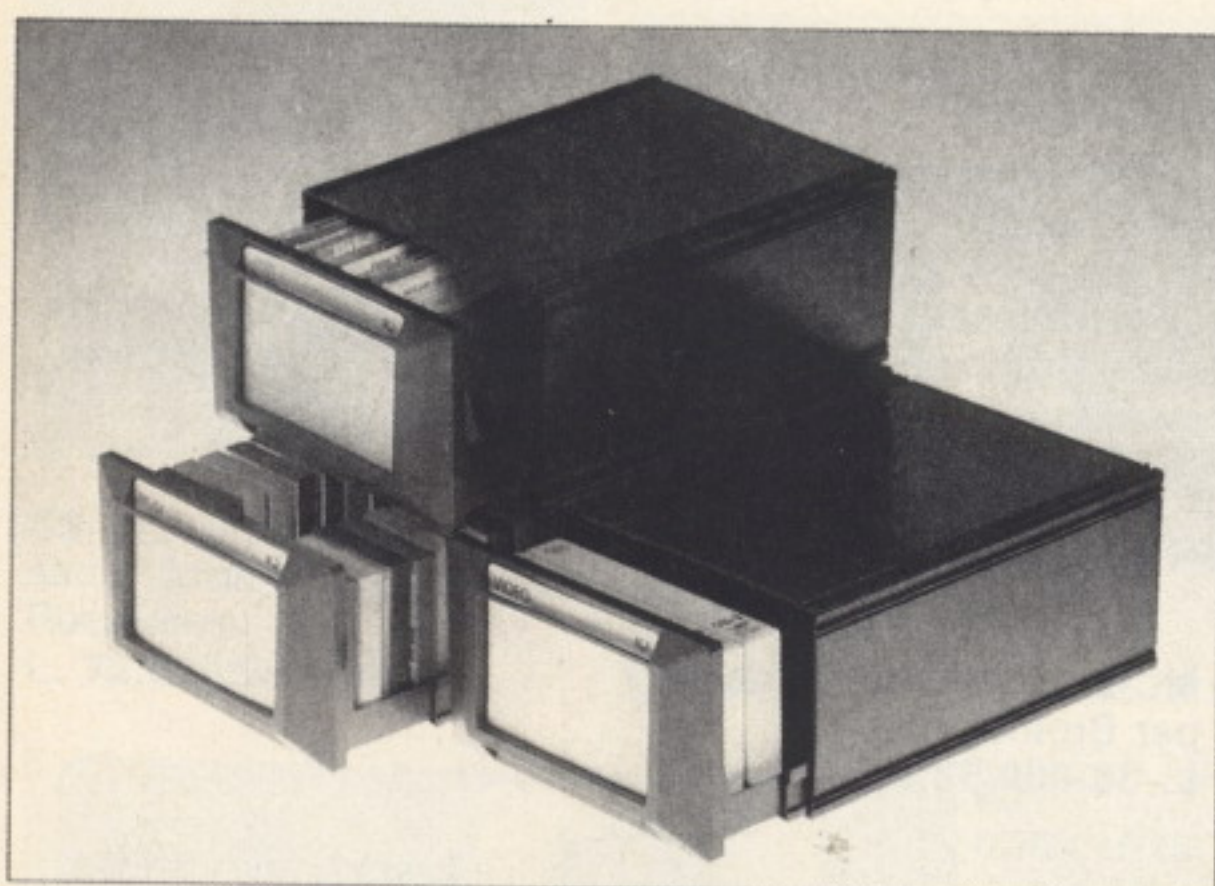
ST-04: Macchina per scrivere elettronica portatile LEVI EP-100; collegabile al computer con interfaccia seriale o parallela in opzione. Scrittura silenziosa sia su carta termica che normale, 132 caratteri e simboli internazionali, 11 crt/sec, display a 16 caratteri per correzione testo, 16 tabulazioni, calcolatrice incorporata, alimentazione rete/batteria. Fornita con 3 cartucce nastro e 15 fogli di carta termica.
L. 490.000/450.000



ST-14: Interfaccia per EP-100 uscita seriale RS 232.
L. 320.000/295.000

ST-24: Interfaccia per EP-100 uscita parallela tipo Centronics.
L. 320.000/295.000

MC-02: 6 cartucce nastro per EP-100
L. 36.000/33.000



AC-01: Box componibile con cassetto scorrevole per 39 cassette audio.
L. 45.000/41.000

AC-02: Box componibile per 29 videocassette 1/2 pollice.
L. 45.000/41.000

AC-03: Box componibile per 24 compact disc.
L. 45.000/41.000

MC-04: 10 cassette vergini per software, 10 minuti cadauno.
L. 12.000/10.000

ED-01: Manuale Extended Basic in italiano.
L. 20.000/18.000

ED-02: Libro "Giochiamo con il TI-99-4/A".
L. 10.500/9.500

Software

MD-03: Modulo Terminal Emulator.
L. 57.000/52.000

MD-04: Modulo Personal Report Generator
L. 57.000/52.000

MD-05: Modulo ADD/SUB A/1 educativo.
L. 23.000/21.000

MD-06: Modulo MATH GAMES 6-educativo.
L. 23.000/21.000

MD-07: Modulo NUMERATION 1 educativo.
L. 23.000/21.000

MD-08: Modulo DEMOLITION DIVISION educativo.
L. 23.000/21.000

MD-09: Modulo MATH GAMES 2 educativo.
L. 23.000/21.000

MD-10: Modulo EARLY READING educativo.
L. 23.000/21.000

MD-11: Modulo WUMPUS gioco
L. 23.000/21.000

SC-01: Cassetta TI-99 CALC con manuale.
L. 39.000/35.000

SC-02: Cassetta Virgin ROBOPODS.
L. 19.000/17.000

SC-03: Cassetta Virgin FUNPAK.
L. 19.000/17.000

SC-04: Cassetta Virgin FUNPAK 2.

SC-05: Cassetta Virgin FUNPACK 3.
L. 19.000/17.000

SC-06: Cassetta DECATHLON
L. 15.000/13.000

SC-07: Cassetta BLEGRASS corsa ippica.
L. 13.000/12.000

SC-08: Cassetta GOBLIN REVENGE labirinto.
L. 13.000/12.000

SC-09: Cassetta SNOW TREK corsa di slitte.
L. 13.000/12.000

SC-10: Cassetta UP PERISCOPE battaglia navale.
L. 13.000/12.000

SC-11: Cassetta FAMILY GAME - 4 giochi.
L. 13.000/12.000

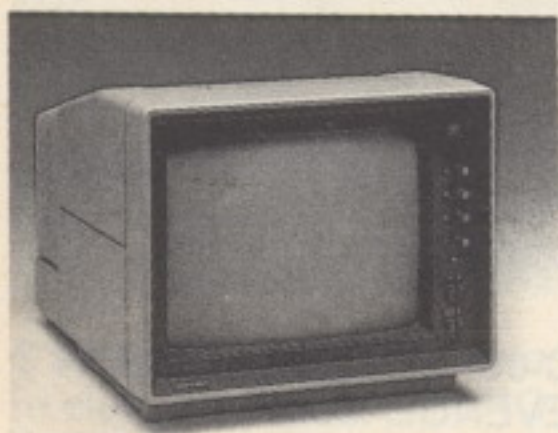
TI-99 COMPIÙ MARKET



AC-04: Mobile per computer in bilaminato bianco; con rotelle e piano di lavoro rientrante. Studiato per alloggiare il vostro computer con tutte le periferiche, accessori, riviste, ecc. secondo una disposizione funzionale e versatile. Niente più fili volanti e spreco di spazio; ideale per la casa e per l'ufficio. Ideale anche il prezzo:
L. 320.000/290.000

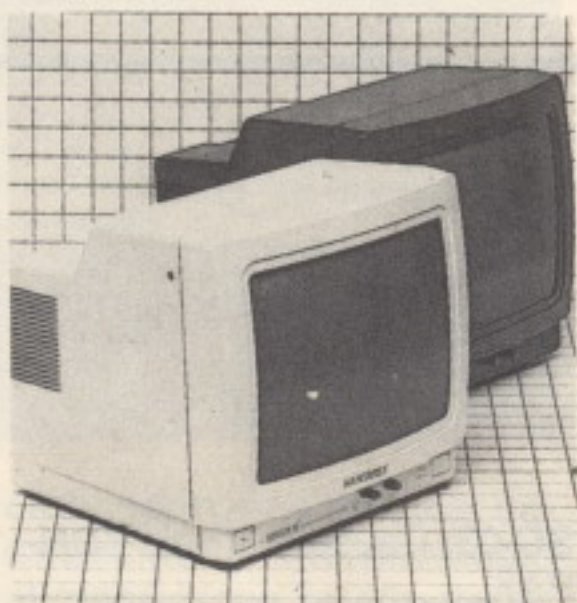
AC-05: Power Master. Quadro di comando extra-piatto per computer e periferiche. Comandi separati per ogni singola apparecchiatura, interruttore generale, spia presenza rete, filtro antidisturbo. Posizionato sotto al monitor o alla stampante, si integra perfettamente con il vostro sistema.

L. 160.000/145.000



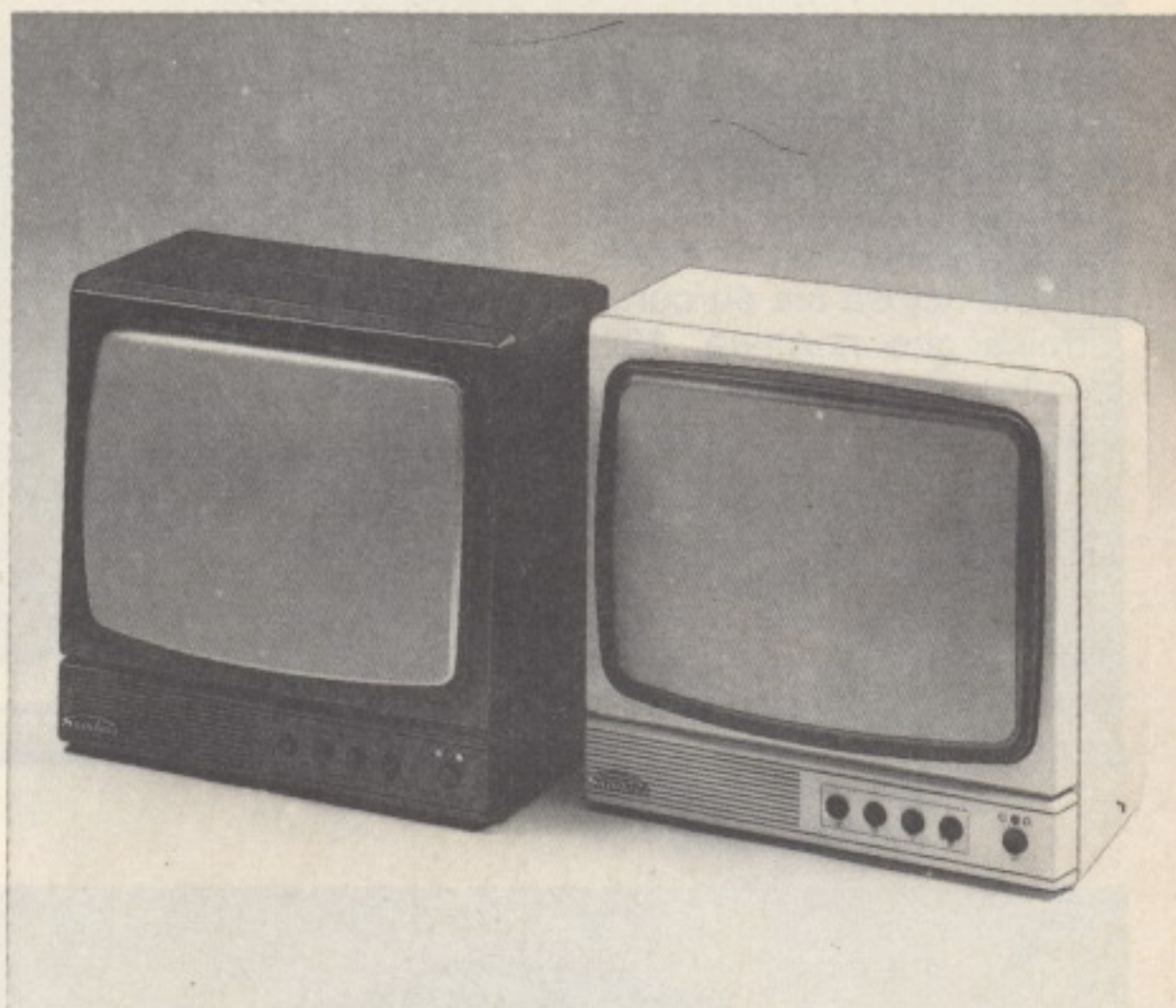
TV-01: Hantarex CT 900/1: monitor a colori 14" con ingresso TTL (compatibile con il TI-99), risoluzione 320 x 290 pixel, audio incorporato, cavo di collegamento al TI-99 incluso.

L. 670.000/620.000



TV-02: Hantarex Boxer 12: Monitor monocromatico 12" ad alta risoluzione. Audio incorporato, consumo minimo grazie all'alimentazione "switched mode", elevata stabilità di immagine, assenza di distorsioni geometriche, uniformità di fuoco su tutto lo schermo, mobile antiurto nei colori bianco o nero (specificare).

L. 280.000/250.000



TV-03: Sambers CTVM - 200/S 14: Monitor a colori con ingresso TTL (compatibile TI-99), risoluzione 360 x 576 pixel, audio incorporato, mobile in polistirolo antiurto nei

colori bianco o antracite (specificare).

L. 610.000/560.000

TV-04: Sambers CTVMA 200/S 16: come sopra, 16".
L. 630.000/580.000



TV-05: Sambers "Mini": TV color 16" con ingresso monitor (presa scart). Telecomando ad infrarossi con funzioni Televideo e Stereo; 99 canali; 5 watt audio; antenna VHF-UHF incorporata; presa per antenna esterna 75 ohm; predisposto per funzione "zoom" (ingrandimento dell'immagine selezionabile dal

telecomando); mobile in materiale plastico satinato nei colori grigio metallizzato o marrone metallizzato (specificare).

L. 820.000/750.000

TV-15: Modulo Zoom per TV color "Mini".

L. 35.000/30.000

TI-99 COMPIÙ MARKET

MD-12: EXTENDED BASIC GRAFICO. Il nuovo Extended Basic II plus della Mechatronic offre, oltre alle prestazioni della versione precedente, due nuove serie di istruzioni:

Più di 20 nuove istruzioni, che non sono ottenibili con la versione standard e che semplificano sensibilmente lo sviluppo del programma e la velocità di esecuzione. Ad esempio routine di hardcopy, accesso diretto alla VDP, spostamento di blocchi di memoria, save e load di blocchi di memoria, ecc.

Grafica ad alta risoluzione. Permette di indirizzare ogni singolo pixel dello schermo usando tutti i 16 colori, sia nel disegno che nello sfondo. 40 potenti istruzioni grafiche permettono di tracciare linee, cerchi, rettangoli, archi, diagrammi circolari, ecc., di salvare su disco la grafica e di ottenere hard copy. Le istruzioni grafiche sono utilizzabili solamente con l'espansione di memoria 32K.

L'Extended Basic II plus viene fornito completo di manuale in italiano dell'extended standard, più manuale dettagliato delle nuove istruzioni.

L. 295.000/265.000

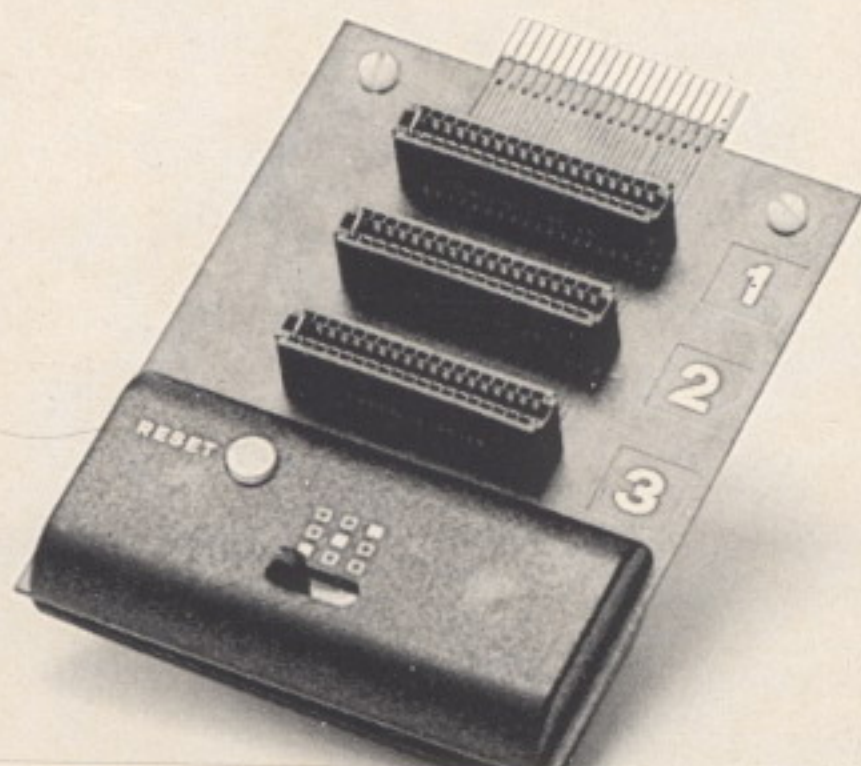
MD-22: Implementazione Extended Basic. Se già possedete l'extended basic Mechatronic, potete dotarlo del nuovo set di istruzioni del modulo II plus spedendolo insieme alla cartolina market; l'implementazione verrà effettuata inserendo all'interno del modulo le RAM fornite dalla Mechatronic. La modifica include il manuale con il nuovo set di istruzioni.

L. 100.000/90.000

Attenzione: questa modifica non è possibile sul modulo originale Texas Instruments.

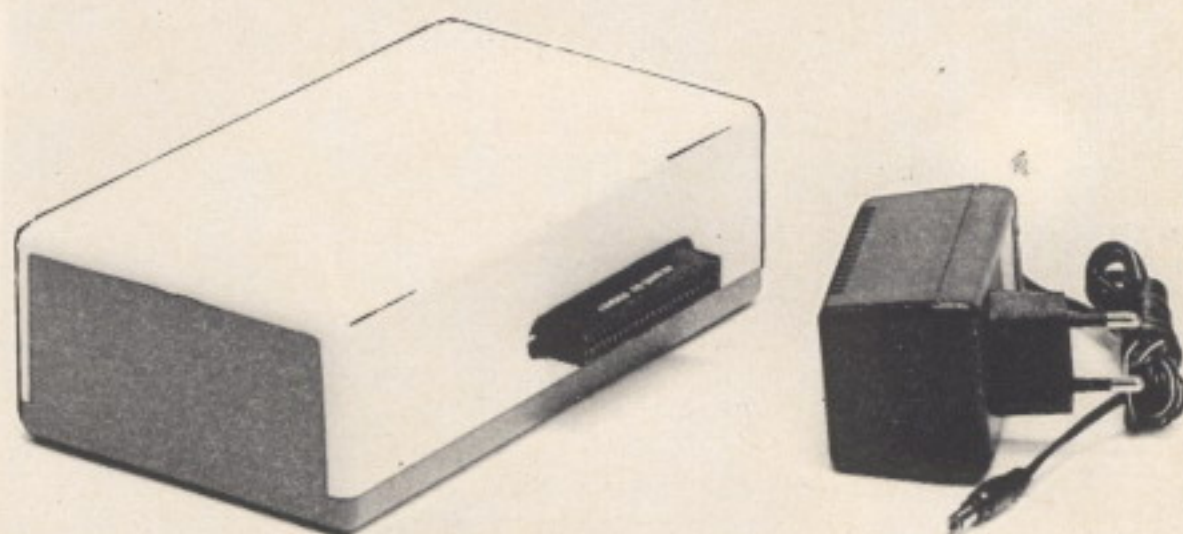
SC-12: Programma su cassetta per grafica ad alta risoluzione. Se possedete l'extended basic originale Texas, potrete comunque disporre della grafica ad alta risoluzione del modello II plus, caricando questo programma, che viene fornito completo di manuale di istruzioni.

L. 65.000/55.000



HW-08: Trislot. Scheda di estensione per moduli SSS. Si possono inserire tre moduli, selezionabili tramite un commutatore.

L. 95.000/85.000



HW-06: Espansione di memoria 32 KBytes RAM con alimentazione autonoma; non gravando sull'alimentatore del computer, ne evita il surriscaldamento durante il funzionamento prolungato. L'alimentatore è incluso.

L. 240.000/220.000

HW-07: Espansione di memoria 32 KBytes RAM più interfaccia parallela con uscita standard Centronics in un'unico package applicabile lateralmente al computer (consente il collegamento in cascata di altre periferiche). Alimentatore esterno e cavo di collegamento alla stampante inclusi nel prezzo.

L. 380.000/350.000

**Non lasciare solo
il tuo computer**

r. marchetti

microcomputer[®]

microcomputer[®]

la più autorevole rivista del settore

microcomputer[®]

Technimedia
00141 Roma, via Valsolda 135 - tel. (06) 898654-899526